ANNO 2070™

INSTALL KEYCODE



UBISOFT

ZANIM ZACZNIESZ

Odinstalowanie/reinstalacja gry

Jeśli podczas gry napotkasz problemy lub gdy gra nie została prawidłowo zainstalowana, albo jeśli chciałbyś odinstalować grę *Anno 2070*, w systemie Windows® XP wykonaj następujące czynności: Kliknij na przycisk Start na pasku zadań Windows® i wybierz opcję ODINSTALUJ znajdującą się w folderze programu *Anno 2070*, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Aby ponownie zainstalować grę, postępuj według instrukcji umieszczonych poniżej.

W wypadku systemów Windows®Vista/Windows®7 wykonaj następujące czynności:

- Otwórz START – USTAWIENIA – PANEL STEROWANIA – PROGRAMY
- Wybierz "*Anno 2070*" – Wybierz Odinstaluj – Postępuj zgodnie z instrukcjami odinstalowania.

Instalacja

Uruchom Windows®

Zamknij wszystkie otwarte aplikacje, włączając w to działające w tle (takie jak na przykład program antywirusowy). Aby zainstalować *Anno 2070* na swoim PC, włóż płytę DVD do napędu DVD-ROM i poczekaj, aż pojawi się menu Autostartu.

Uwaga: Jeśli menu Autostartu nie pojawia się automatycznie, naciśnij na przycisk START na pasku zadań Windows® i wybierz opcję URUCHOM. Wpisz "**D:\autorun.exe**" i kliknij na **OK**. Pojawi się menu Autostartu. Jeśli twój napęd DVD-ROM oznaczony jest w systemie inną literą niż "**D**", zmień ją zgodnie ze swoimi ustawieniami.

Wybierz opcję INSTALACJI

Postępuj zgodnie z instrukcją instalacji

Podczas tego procesu zostaniesz zapytany o instalację pakietu DirectX®. Zalecane jest wyrażenie zgody na jej przeprowadzenie, nawet jeśli na swoim PC masz już starszą wersję DirectX® - dzięki temu wszystko będzie działać właściwie. Postępuj również zgodnie z instrukcją instalacji pakietu i zrestartuj na koniec swój komputer PC.

Co to jest DirectX®?

DirectX® to integralna część systemów Windows® 2000 i XP, która pozwala systemowi Windows® na szybki dostęp do pewnych interfejsów twojego PC i w ten sposób umożliwia optymalne działanie nowszych gier. DirectX® wspiera również w optymalny sposób nowe technologie, takie jak rozwiązania zastosowane w najnowszych kartach graficznych.

Rozpoczęcie gry

Zamknij wszystkie otwarte aplikacje, włączając w to działające w tle (takie jak na przykład program antywirusowy). Włóż płytę DVD do napędu DVD-ROM i poczekaj, aż pojawi się menu Autostartu.

Uwaga: Jeśli menu Autostartu nie pojawia się automatycznie, naciśnij na przycisk START na pasku zadań Windows® i wybierz opcję URUCHOM. Wpisz "**D:\autorun.exe**" i kliknij na **OK**. Pojawi się menu Autostartu. Jeśli twój napęd DVD-ROM oznaczony jest w systemie inną literą niż "**D**", zmień ją zgodnie ze swoimi ustawieniami.

Wybierz opcję GRAJ

Uwaga: Rozgrywka w *Anno 2070* możliwa jest tylko wtedy, gdy płyta DVD z grą znajduje się w napędzie DVD-ROM.

Możesz również uruchomić grę za pośrednictwem folderu Programy.

W systemach Windows®2000/XP wybieraj następujące opcje: START-PROGRAMY- UBISOFT-*ANNO 2070*, a na koniec *Anno 2070*.

W systemie Windows®Vista wybieraj następujące opcje: START-PROGRAMY-GRY. Wybierz opcję EKSPLORATOR GIER, a potem *Anno 2070*.

Jeśli menu Autostartu nie włącza się automatycznie, możesz dotrzeć do *Anno 2070* za pośrednictwem Menu Start systemu Windows® (domyślna ścieżka to: **START/Programy/Anno 2070**).

Aby aktywować *Anno 2070*, uaktualniać grę i grać w sieci, potrzebne jest aktywne połączenie z internetem.



Ostrzeżenie o epilepsji (padaczce)

PROSIMY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE PRZED URUCHOMIENIEM NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki. Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów. Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza. Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

SPIS TREŚCI



1. WPROWADZENIE

Mamy rok 2070, a budząca lęk globalna katastrofa nigdy się nie wydarzyła.

Na ostatnie dekady największy wpływ miały zmiany klimatyczne, straty ekologiczne i brak surowców. Nasz świat się zmienił i zmienia się dalej. Ludzkość udowodniła, że potrafi się zaadaptować do każdych warunków: fakt, iż podnoszący się poziom wód w oceanach zagroził terenom nabrzeżnym, a zmiany klimatyczne obróciły najżyźniejsze ziemie w opuszczone nieużytki, tylko zdopingował ludzkość do przemieszczania się w inne regiony, wcześniej uważane za nieprzyjazne dla osadników.

Szybko wyczerpujące się złoża nie były już w stanie zaspokoić potrzeb surowcowych, musiały więc powstać technologie alternatywne. Coraz większym znaczeniem zaczynała się cieszyć eksploracja dna oceanów, dzięki której rozmaite branże gospodarki zdobywały wystarczającą ilość upragnionych surowców.

Przez te lata znaczenie granic narodowych i tradycyjnej polityki drastycznie spadło. Władzę przejęły międzynarodowe konglomeraty i organizacje globalne. Dziś trzech z tak zwanych "światowych graczy" zdominowało podbój miejsc nigdy wcześniej nie odkrytych:

Global Trust



Potężny syndykat przemysłowy; najważniejszy na całym świecie dostawca energii i największy pracodawca. Global Trust Inc., bazując na niewyczerpywalnych zapasach kapitału i monopolu na energię, zdobyło dla siebie ważne złoża surowców naturalnych.

Eden Initiative



Organizacja skupiająca się na środowisku naturalnym, uwielbiana i jednocześnie krytykowana za swoje progresywne poglądy na temat funkcjonowania świata. Eden Initiative walczy o zachowanie kilku ocalałych rezerwatów naturalnych, jak również o rozsądne gospodarowanie skarbami znajdowanymi w oceanach. Organizacja zaspokaja potrzeby alternatywnymi źródłami energii, jest również głównym motorem badań, których efektem są najnowsze zdobycze zielonej technologii.

S.A.A.T



To elitarne grono najważniejszych naukowców świata, uważa się za jedynego strażnika Świętego Graala, jakim jest postęp. Ich sukcesy w ostatnich latach wydają się nie dopuszczać innej interpretacji wydarzeń. Zarówno Global Trust, jak i Eden Initiative zdają sobie z tego sprawę, dlatego też obie organizacje zawzięcie zabiegają o przychylność S.A.A.T.

Świat stoi na rozdrożu. W tych dniach, w 2070 roku, ważą się losy całej planety. Nasze decyzje na zawsze zmienią Ziemię.

Jesteśmy architektami przyszłości.

2. W SKRÓCIE

Jeśli od razu chcesz zacząć grać, na tej stronie znajdziesz ogólne omówienie menu pojawiających się w grze. Podczas rozgrywki otrzymasz dodatkową pomoc, będzie ci nią służyć E.V.E., sztuczna inteligencja znajdująca się wewnątrz twojej Arki. Wskaż kursorem elementy ekranu gry, a okna z podpowiedziami poinformują cię, do czego te elementy służą.



Pasek informacyjny i pasek żyzności



Informuje cię, ile masz kredytów, mieszkańców, licencji i materiałów budowlanych. Na centralnym ekranie możesz znaleźć informacje o żyzności, energii oraz poziomie równowagi ekologicznej, jak również o dostępnych surowcach.

Okno interakcji zewnętrznych



Wszyscy twoi rywale będą wchodzili z tobą w interakcje. Znajdziesz tu również informacje na temat wybranych obiektów, takich jak budowle czy statki.

System powiadomień



Informuje cię o ostatnich wydarzeniach i zadaniach. Wpisywane tu wiadomości mogą być filtrowane według kategorii.

Minimapa



Dzięki niej możesz podejrzeć fragment mapy świata. Za pomocą małych guziczków możesz również przełączać się pomiędzy swoimi statkami i magazynami. Z ekranu minimapy możesz również uzyskać dostęp do swojej listy znajomych oraz okna czatu.

Pasek z przyciskami menu



Tu znajdują się wszystkie ważne okna menu: menu budowy, ekran dyplomacji, wyznaczanie szlaków, spis zadań, przegląd twoich miast i flot, konsola poleceń, tryb wyburzania oraz menu opcji.



3. OKNA MENU

3.1 Dziennik danych

Wbudowany w grę dziennik danych służy – obok tej instrukcji – jako źródło pomocy i licznych informacji. Do dziennika można się dostać w dowolnej chwili za pośrednictwem menu centralnego (wywoływanego klawiszem Esc). To tutaj znajdują się wszystkie najważniejsze informacje na temat *Anno 2070*, jakie kiedykolwiek mógłbyś chcieć poznać.



3.2 Ekran gry

To krótkie przedstawienie głównych elementów ekranu gry.



3.3 Menu

Zanim rozpoczniesz swoją przygodę w świecie *Anno 2070*, powinieneś najpierw dostosować grę do swojego ekranu, jak również skonfigurować jej podstawowe funkcje.

Uwaga: Podczas pierwszego uruchomienia gry twój PC zostanie poddany analizie, na podstawie której automatycznie zostanie wybrany odpowiedni profil graficzny.

3.3.1 Tworzenie profilu

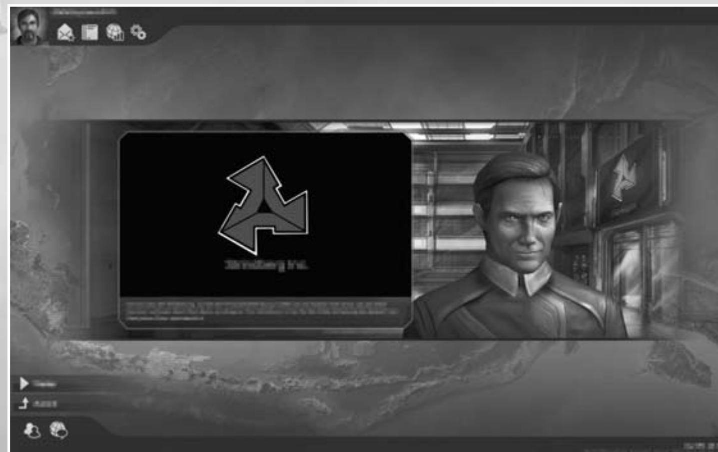
Gdy pierwszy raz zaczniesz grać w *Anno 2070*, zostaniesz poproszony o stworzenie profilu gracza. Aby to zrobić, wybierz portret, który ma cię reprezentować podczas rozgrywki, i podaj swoje imię gracza. Od tej chwili przy każdym uruchomieniu gry jako pierwsze pojawiać się będzie menu centralne.

Uwaga: Gdy już raz zdecydujesz się na jakieś imię, nie będzie można go później zmienić na inne.

3.3.2 Menu centralne

Gdy zostanie wyświetlone to menu, możesz uruchomić wstęp do gry, aby się zaznajomić z jej założeniami, lub natychmiast rozpocząć rozgrywkę w trybie gry pojedynczej, sieciowej lub w kampanii. Więcej informacji na ten temat znajduje się na mapie misji.

Oprócz tego możesz również kontynuować rozgrywkę, którą zapisałeś za pośrednictwem mapy misji. Opcja menu opisana jako "Opuść *Anno 2070*" przenosi cię z powrotem na pulpit Windows®.



Uwaga: przed wypróbowaniem jakiegokolwiek innego trybu rozgrywki, zalecamy zapoznanie się najpierw z grą w trybie kampanii.

3.3.3 Zarządzanie profilem



W dzienniku kapitana możesz stworzyć nową postać i przydzielić jej portret gracza. W trybie sieciowym za pośrednictwem tego portretu twoje działania będą ogłaszane drugiemu graczowi.

Dostępne są różne barwy i portrety graczy, dzięki którym twoje osady i jednostki będzie można łatwo odróżnić od poddanych twoich przeciwników. W późniejszej fazie zdobędziesz tytuły, z których pod nazwą twojego profilu będzie wyświetlany ten jedyny - wybrany przez ciebie.

Z menu profilu możesz również uzyskać dostęp do swojej Arki.

3.3.4 Poczta

Podczas gry będziesz otrzymywać e-maile od E.V.E. oraz stron trzecich – można do nich dotrzeć, klikając na ikonę listu.

3.3.5 Sieć



W sieciowym świecie Anno wiele się dzieje. Powinieneś regularnie sprawdzać, co słychać w Senacie i czy przypadkiem nie rozpoczyna się wydarzenie, w którym chciałbyś uczestniczyć. Dołącz do społeczności Anno i zmień oblicze świata.

Uwaga: Aby móc uczestniczyć w wydarzeniach sieciowych, będziesz potrzebował aktywnego połączenia z internetem.

3.3.4 Opcje



Za pomocą wielu ustawień w menu opcji możesz dostosować grę do mocy i konkretnych parametrów swojego komputera. Poza tym możesz również zmienić sposób kontroli nad procesem budowania oraz zachowaniem kamery.

Ogólne

Tutaj możesz zmienić rozdzielczość ekranu, wartość gamma oraz to, czy gra ma działać w trybie pełnoekranowym, czy w oknie. Możesz też ustawić interwał automatycznego zapisu i ogólny poziom głośności. Poziom jakości grafiki może być ustawiony na: niski, średni, wysoki lub bardzo wysoki.

Grafika

Tutaj możesz zmieniać konkretne opcje związane z grafiką.

Uwaga: Dostępne opcje mogą się zmieniać w zależności od konfiguracji systemowej twojego PC.

Dźwięk

Tutaj możesz zmieniać ustawienia ogólnej głośności, jak również poszczególnych elementów składających się na udźwiękowienie gry.

Interfejs

Tutaj możesz zmieniać sposób wyświetlania rozmaitych elementów interfejsu tak, aby dostosować je do swoich osobistych preferencji.

Mapowanie klawiszy

Tu możesz dostosowywać przyporządkowanie klawiszy do poszczególnych funkcji tak, aby pasowały do twoich preferencji. Podsumowanie modyfikowalnych i niemodyfikowalnych przypisań klawiszy można znaleźć w rozdziale 5.2.

4. MAPA MISJI

Anno 2070 zawiera tryb dla pojedynczego gracza w wielu wariacjach. Dodatkowo możesz zagłębić się w świat *Anno 2070* razem z innymi graczami i mierzyć się z nimi w trybie sieciowym.

4.1 Kampania

Kampania stanowi wprowadzenie do świata *Anno 2070*, opowiada również historię świata gry i tłumaczy, co wydarzyło się przez ostatnie dekady. Gracze, którzy nie znają Anno, w tym trybie otrzymają cenne porady odnośnie rozgrywki. Zaleca się rozegranie kampanii przed wypróbowaniem jakiegokolwiek innego trybu gry.

4.2 Tryb gry ciągłej

Tryb gry ciągłej stanowi prawdziwy rdzeń rozgrywki w *Anno 2070*. W innych trybach gry przygoda w którymś momencie dobiega końca, tryb gry ciągłej to trwająca w nieskończoność zabawa. Jeśli jednak chcesz, *Anno 2070* zawiera również zestaw gotowych misji, w których możesz poznać intrygującą historię i stawić czoła najrozmaitszym wyzwaniom, sprostanie którym zbliża twoją przygodę do szczęśliwego zakończenia.

Gra ciągła

W menu startowym gry ciągłej możesz wybrać jeden z przygotowanych zestawów parametrów lub własnoręcznie stworzyć grę odpowiadającą twoim gustom. Sam decydujesz o wszystkim – od ustalenia rozmiaru mapy do wysokości kapitału początkowego i poziomu trudności osiągnięcia zwycięstwa.

Tutaj możesz ustalić wszystkie szczegóły tego, w jaki sposób chcesz bawić się w *Anno 2070*.



Scenariusz

Tutaj w kolejnych misjach otrzymujesz specjalne zadania do wykonania w świecie *Anno 2070*. Przebieg gry jest podobny do tego z trybu gry ciągłej, ale świat gry oraz zlecane misje przygotowane są w taki sposób, aby układać się w konkretną opowieść.

Każda misja ma zaprogramowany koniec, powiązany z nagrodą punktową, która zdefiniowana jest przez określony zestaw kryteriów. Celem jest zatem wypełnienie misji i zdobycie w niej jak największej sumy punktów.

Po wybraniu misji z listy pojawia się opis zadań do wypełnienia. Gwiazdki oznaczają poziom trudności danej misji.

4.3 Tryb sieciowy

Możesz zdecydować, czy chcesz rozgrywać grę ciągłą w trybie sieciowym.

W sieciowym świecie *Anno 2070*, przepełnionym odkryciami i podbojami, może brać udział do czterech graczy równocześnie.

Podobnie jak w trybie dla pojedynczego gracza, także w trybie sieciowym możliwe jest zmienianie opcji takich jak warunki zwycięstwa, konstrukcja świata gry czy ustawienia przeciwników sterowanych przez komputer. Oprócz losowych map oraz map przeznaczonych do trybu sieciowego, znajduje się tu również tryb współpracy, w którym możesz rozwijać swoją potęgę do spółki z innym graczem. Parametry trybu współpracy można zmieniać podczas konfigurowania gry sieciowej.

Uwaga: Do gier sieciowych wymagane jest aktywne połączenie z internetem, jak również jedno aktywne konto Ubisoft (z unikatowym numerem seryjnym gry) dla każdego PC biorącego udział w tym trybie.



5. DZIAŁANIA

Gdy wybierzesz już tryb rozgrywki, zmienisz ustawienia osobiste i rozpoczniesz zabawę, zauważysz, że w *Anno 2070* można grać, używając niemal wyłącznie myszki i skrótów klawiszowych przypisanych do rozmaitych poleceń i elementów menu.

Za pomocą lewego przycisku myszy otwierasz wszystkie menu, wybierasz i budujesz wszystkie budynki, jak również zaznaczasz wszystkie jednostki. Możesz również wybrać jednocześnie kilka jednostek lub statków, przytrzymując lewy przycisk myszy i rozciągając prostokąt nad grupą, którą chcesz wskazać.

Naciśnięcie klawisza "wstecz" (w grze) lub klawisza Esc na klawiaturze zamyka wszystkie menu. Jeśli żadne menu nie jest otwarte, po naciśnięciu klawisza Escape wyświetlane jest menu centralne.

W okienkach zawierających teksty z pomocą przez cały czas trwania gry znajdziesz użyteczne podpowiedzi. Jeśli na moment pozostawisz kursor myszy nad menu, wyświetlone zostanie okno z tekstem pomocy. Wszystkie elementy menu wyposażone są w takie okienka.

5.1 Ekran gry

Ekran gry pokazuje wszystko, co dzieje się w pełnym wysepek świecie *Anno 2070*. Możesz przybliżać lub oddalać kamerę za pomocą kółka myszki lub używać klawiszy F2-F4 oraz Page Up i Page Down. Za pomocą klawiszy Z oraz X obracasz ekran zgodnie z ruchem wskazówek zegara oraz w przeciwnym kierunku. To samo możesz wykonać, przesuwając mysz w lewo lub w prawo, trzymając jednocześnie wciśnięte kółko myszy.

PODPOWIEDŹ: Menu pod prawym przyciskiem myszy – Gdy musisz działać szybko w kontekście wydawania rozkazów w *Anno 2070*, zachęcamy do używania tej opcji: gdy jest włączona, po naciśnięciu prawego przycisku myszy pojawia się menu zawierające najważniejsze funkcje i budynki w grze. Gdy klikniesz na jeden z tych symboli, otwiera się stosowne menu lub możesz bezpośrednio wznieść wskazany budynek. Menu pod prawym przyciskiem myszy można włączyć w menu opcji, w zakładce dotyczącej interfejsu. Menu pod prawym przyciskiem myszy można dowolnie zmieniać – przeciągaj wprost do niego przyciski akcji czy też wznoszenia konkretnych budowli.

5.2 Skróty klawiszowe (klawiatura QWERTY)

Niektóre z tych skrótów można zmienić tak, aby odpowiadały twoim osobistym potrzebom.

Obrót budynku zgodnie z ruchem wskazówek zegara	.
Obrót budynku odwrotnie do ruchu wskazówek zegara	,
Zmiana modelu budynku	C
Rozbudowa budynku	U
Przewijanie naprzód	Strzałka do góry
Przewijanie w tył	Strzałka do dołu
Przewijanie w lewo	Strzałka w lewo
Przewijanie w prawo	Strzałka w prawo
Obrót kamery zgodnie z ruchem wskazówek zegara	Y
Obrót kamery odwrotnie do ruchu wskazówek zegara	Z
Ustawienie kamery na północ	Home
Zbliżenie	Page Up
Oddalenie	Page Down
Poziomy zbliżenia obrazu	F2, F3, F4
Kasowanie budowli i jednostek	Delete
Widok pocztówkowy	F1
Widok ostatniego wydarzenia	Spacja
Wyłączenie interfejsu	I
Wyświetlanie podpisów	CTRL+T
Otwarcie menu budowy	B
Przyspieszenie gry	NUM+
Spowolnienie gry	NUM-
Pauza	P
Wykonanie szybkiego zapisu	F5
Wczytanie szybkiego zapisu	F9

Wykonanie zrzutu ekranowego	
Przewijanie pomiędzy kolejnymi statkami	TAB
Przewijanie pomiędzy statkami, które są bezczynne	Q
Przewijanie pomiędzy statkami bez poruszania kamerą	SHIFT+TAB
Zanurkowanie	T
Wynurzenie	Y

6. ODKRYCIA

6.1 Arka



W świecie *Anno 2070* każdy z graczy (z drobnymi wyjątkami) posiada ogromny cud techniki nazywany Arką. To potężny statek, większy od niektórych wysp. Możesz go zmieniać za pośrednictwem menu profilu twojego gracza. Możesz tu również uzyskać informację na temat aktualnych działań politycznych oraz przenosić dobra i przedmioty z jednej gry do drugiej (poza kampanią i trybem misji).

6.2 Odkrycie

Zanim rozpoczniesz zasiedlanie wyspy, powinieneś wysłać ekspedycję badawczą. Zanim zdecydujesz się, gdzie najlepiej będzie się osiedlić, zwiedź kilka wysp swoim statkiem, zyskując wiedzę na temat ich ukształtowania i miejscowych zasobów naturalnych. Wyspa z żyznością umożliwiającą uprawę ryżu i herbaty to zawsze dobry wybór.

Uwaga: Jeśli wybrałeś najniższy poziom trudności gry i włączyłeś opcję rozpoczęcia z magazynem głównym, od razu zaczniesz zabawę na losowo wybranej wyspie.

7. ZALUDNIANIE

Po odkryciu odpowiedniej wyspy możesz zacząć budowę swojej osady. Od tej chwili twoim głównym celem powinno być zaspokajanie potrzeb swojej ludności, ponieważ tylko wtedy twoja osada będzie rosła i prosperowała. W zależności od wybranej frakcji – Ekosów, Fabrytów lub Technosów – te potrzeby mogą być inne.



Ekosi mają wysokie pryncypia moralne i etyczne. Ich filozofia sprowadza się do życia w harmonii z naturą. Przywiązują wielkie znaczenie do odnawialnych źródeł surowców oraz siedlisk zwierzyny, ograniczają zanieczyszczenia przemysłowe do absolutnego minimum. Ekosi w poziomie mistrzowskim opanowali produkcję energii przyjaznej środowisku, przetwarzając energię słońca i wiatru. Ich fabryki skupiają się przede wszystkim na sektorze rolniczym. Tak fabryki jak i elektrownie wywierają bardzo mały wpływ na środowisko, ale potrzebują mnóstwo miejsca.



Fabryci są bardzo ambitni i dążą do jak największej potęgi, jednocześnie lubią żyć tak wygodnie, jak to tylko możliwe. Aby to osiągnąć, korzystają z zasobów naturalnych i siedlisk jak najbardziej efektywnie. Fabryci opierają produkcję energii na tradycyjnych paliwach kopalnych. Ich gospodarka skupia się na przemyśle i górnictwie. Obie te dziedziny cechują się wysokim poziomem produktywności, ale powoduje to olbrzymie straty w środowisku.



Technosi mają wyższy średni poziom IQ niż członkowie innych grup. Zorientowani są na ciągłą ewolucję, dążą do jak największego rozwoju i innowacji. Dlatego też głównie specjalizują się w badaniach. Technosi wolą współczesne metody pozyskiwania energii. Wiele ich fabryk korzysta z zasobów wydobytych z dna morza, co sprawia, że ich gospodarka jest bardzo efektywna, ale również trudna do prowadzenia.

7.1 Pierwsze kroki

Na początku gry zawsze masz przy sobie materiały, których potrzebujesz, żeby rozpocząć rozgrywkę. Jeśli wybrałeś opcję rozpoczęcia z magazynem głównym, w składzie już znajdują się narzędzia, moduły budowlane i ryby. Jeśli rozpoczynasz grę na środku oceanu, towary znajdują się w ładowni twojego statku i zostają automatycznie rozładowane, gdy tylko wzniesiesz magazyn główny. Następny krok to budowa dróg, łańcuchów produkcyjnych i budynków użyteczności publicznej, aby twoja ludność mogła się rozwijać i prosperować.



Aby wybudować magazyn główny, podpłyń do piaszczystego fragmentu wybrzeża tak blisko jak to możliwe. W menu akcji twojego okrętu powinien pojawić się symbol budowy magazynu. Kliknij na niego i kliknięciem lewego przycisku myszy umieść na brzegu budynek, który pojawił się przy twoim wskaźniku. Pamiętaj, że na jednej wyspie można wybudować tylko jeden magazyn główny.

PODPOWIEDŹ: Jeśli podczas budowy magazynu głównego przytrzymasz klawisz Shift, nie zostaną do niego przeniesione dodatkowe materiały budowlane. Możesz użyć tych materiałów do wybudowania innego magazynu głównego na innej wyspie.

7.2 Poziom zaludnienia

Z budowli mieszkalnych może korzystać rozmaita liczba mieszkańców, zgodna z poziomem rozwoju cywilizacyjnego: na przykład w domu robotnika może mieszkać tylko osiem osób, za to aż czterdzieści osiedli się w posiadłości kierownika. Jeśli mieszkańcy będą nieszczęśliwi, zaczną się wyprowadzać i opuszczać wyspę, ale jeśli są szczęśliwi, na wyspie będą pojawiali się nowi mieszkańcy, wprowadzając się do budowli mieszkalnych aż do chwili, w której w każdym z domów będzie mieszkała maksymalna liczba ludzi.

Podpowiedź: Nie opóźniaj budowy obiektów mieszkalnych, żeby nie blokować osiedlania się nowych mieszkańców. Im więcej masz mieszkańców, tym większy zysk z podatków.

7.3 Wymagania mieszkańców



W miarę wzrostu swojego poziomu cywilizacyjnego, twoi mieszkańcy będą potrzebowali coraz więcej towarów – tylko w ten sposób osiągną zadowolenie i będą mogli awansować na wyższy poziom rozwoju. Towary te otrzymujesz z ciągów produkcyjnych oraz z handlu. Twoja ludność ma również potrzeby społeczne, które można spełnić, budując odpowiednie budynki użyteczności publicznej. Jednak aby pełniły swoją funkcję, obiekty mieszkalne muszą znaleźć się w obszarze oddziaływania tych budynków i być do nich podłączone ciągami ulicznymi.

Aby lepiej poznać potrzeby swoich mieszkańców, kliknij na jeden z obiektów mieszkalnych. Teraz widzisz, jakich towarów i budynków potrzebują mieszkańcy tego domu, aby osiedlać się w nim długoterminowo oraz awansować na następny poziom cywilizacyjny.

Kliknięcie na centrum miasta pokazuje podsumowanie nastrojów całej twojej ludności. Wyświetlone wówczas zostaje menu, w którym widać liczbę mieszkańców na każdym z poziomów cywilizacyjnych, jak również twoje przychody z podatków i liczbę obiektów mieszkalnych.

7.4 Poziomy cywilizacyjne



Każdy poziom cywilizacyjny odzwierciedla kulturowy i gospodarczy poziom rozwoju twojej ludności. W *Anno 2070* istnieją cztery poziomy cywilizacyjne, każdy z nich otwiera przed tobą nowe możliwości produkcyjne i budowlane. Twoi mieszkańcy nie awansują na następny poziom cywilizacyjny, póki nie zostaną spełnione ich potrzeby. Im jednak wyższy poziom mieszkańca, tym trudniej zaspokoić jego żądania – a bez tego nie tylko nie awansujesz na wyższy poziom, ale nawet będziesz miał trudności z zachowaniem aktualnego poziomu rozwoju.

Jeśli warunki awansu na wyższy poziom zostaną spełnione, twoi mieszkańcy automatycznie rozbudują swoje domy, o ile tylko wystarczy im materiałów budowlanych. W miarę rozwoju twojej populacji pojawi się też możliwość rozbudowy istniejących budowli takich jak centrum towarowe czy magazyn centralny.

Uwaga: Jeśli chcesz, możesz ręcznie powstrzymać dom przed rozbudową poprzez ustawienie praw do awansu. Ta funkcja przydaje się w czasach, w których masz mało materiałów budowlanych.

Innymi ważnymi materiałami budowlanymi są te pochodzące z recyklingu. Można je zbierać w dowolnym miejscu na wyspie poprzez wybudowanie utylizatora materiałów budowlanych. Każda grupa ludności może wytwarzać materiały budowlane z recyklingu.

Podpowiedź: Powinieneś jak najszybciej zadbać o odpowiedni poziom dostaw towarów wymaganych do utrzymania poziomu i awansu cywilizacyjnego. W ten sposób unikniesz niedoborów podczas potencjalnego rozwoju swojej populacji.

7.5 Podatki



Podatki to najważniejsze źródło twoich dochodów. Za pomocą tak zwanego „obciążenia podatkowego" masz możliwość ustalania wysokości podatków, które muszą płacić mieszkańcy twoich wysp. Obciążenie podatkowe znajdziesz w menu każdego budynku mieszkalnego - to ustawienie dotyczy całej ludności będącej na takim samym poziomie cywilizacyjnym, jak ta z aktualnie wybranego domostwa.

Przytrzymując przycisk myszy, możesz zmieniać poziom opodatkowania. Kolor obciążenia podatkowego symbolizuje efekt, jaki na zadowolenie ludności wywrze planowane podwyższenie lub obniżenie podatków. Wysokie podatki zaznaczone na czerwono mogą tak bardzo gnębić twoich mieszkańców, że zaczną okazywać niezadowolenie na wiele różnych sposobów. Niskie podatki, zaznaczone na zielono, są oczywiście lepiej przyjmowane przez twoich poddanych.

Uwaga: Aby twoi mieszkańcy awansowali na następny poziom cywilizacyjny, muszą mieć maksymalny poziom zadowolenia. Aby to osiągnąć, musisz manipulować podatkami w taki sposób, żeby mieszkańcy – poza zaspokajaniem swoich potrzeb – byli w pełni zadowoleni.

Uwaga: Nowo wznoszone obiekty mieszkalne zawsze reprezentują poziom podstawowy.



8. BUDYNKI

W świecie *Anno 2070* działalność budowlana to jedno z twoich najważniejszych zadań w roli założyciela osad. Budynki wybierasz z menu budowy, a następnie umieszczasz je w świecie gry. Menu budowy otwierasz, klikając na symbol budynku znajdujący się na pasku przycisków menu.

8.1. Wznoszenie budynków



Budynki podzielone są na kilka kategorii. W zależności od frakcji wybranej na początku rozgrywki, najpierw w stosownej zakładce menu budowy będziesz miał dostęp do budynków danej strony. Kiedy w późniejszej części zostanie odblokowana inna frakcja, do menu budowy zostaną dodane kolejne zakładki.

Przykład: Jeśli wybrałeś rozpoczęcie gry w szeregach Eden Initiative, na dole menu budowy będziesz miał zakładkę Eko. Powyżej wyświetlona będzie zakładka z E.V.E. oraz pierwszy odblokowany poziom cywilizacyjny społeczeństwa, które teraz składać się będzie z robotników. Zakładka E.V.E. zawiera te budynki, które nie są powiązane z jedną z frakcji występujących w grze.

Wybierz lewym przyciskiem myszy żądany budynek, a przyklei się on do wskaźnika myszy i będzie gotowy do wybudowania. Teraz możesz go umieścić w świecie gry za pomocą ponownego kliknięcia lewym przyciskiem. Jeśli chcesz wznieść kolejny budynek, kliknij na odpowiedni symbol w menu budowy i powtórz cały proces. Menu budowy można zamknąć: klawiszem Escape, kliknięciem lewym przyciskiem myszy gdzieś w świecie gry lub na przycisku.

Podpowiedź: Użyj funkcji pipety, aby klonować już wzniesione budowle.

Podpowiedź: Możesz zdecydować, czy chcesz budować jeden czy kilka obiektów – w tym drugim wypadku przytrzymaj przycisk myszy i przeciągaj kursor tak długo, aż na ekranie będzie widać pożądaną liczbę budowli.

Obszar oddziaływania



Obszar oddziaływania to zasięg budynków i jednostek. Jest wyświetlany zaraz po wybraniu budynku i "przyczepieniu" go do kursora myszy. Rozmiar i funkcja obszaru oddziaływania zmienia się w zależności od typu budowli.

Podpowiedź: Najbardziej efektywnym sposobem ekspansji twojej osady jest umieszczanie nowych targowisk w taki sposób, żeby obszary oddziaływania tych budynków delikatnie się nakładały. Obszar oddziaływania nowego targowiska wyświetlany jest na zielono, dopóki utrzymany jest kontakt z aktualnym obszarem.

Koszty budowy

Budowanie nowych obiektów kosztuje określoną ilość pieniędzy i materiałów budowlanych. Aby dowiedzieć się, ile kosztuje dany obiekt, najedź kursorem myszy na przycisk wznoszenia obiektu w menu budowy. Wyświetlane są wówczas koszty postawienia danego budynku oraz niezbędne materiały – na zielono te, którymi dysponujesz, a na czerwono te, których brakuje.

Koszty operacyjne

Niektóre budynki mają określone koszty bieżącego funkcjonowania. Po kliknięciu na odpowiedni budynek otwarte zostaje okno podglądu, w którym możesz sprawdzić jego koszty operacyjne.

Jeśli zamkniesz jakiś budynek, zmniejszysz w ten sposób swoje koszty operacyjne. Zwróć uwagę, że zamykać można wyłącznie łańcuchy produkcyjne.

Aktywacja

Budynki aktywują się w zależności od odpowiedniego poziomu cywilizacyjnego i liczby mieszkańców. Budynki, które nie są jeszcze dostępne, w menu budowy wyświetlane są na szaro. To oznacza, że jeszcze nie możesz zbudować obiektu takiego typu.

Jeśli umieścisz wskaźnik myszy nad jednym z szarych budynków w menu budowy, wyświetlona zostanie liczba mieszkańców oraz poziom cywilizacyjny wymagane do jego wzniesienia.

Ustawienie

Budynki podczas wskazywania miejsca budowy automatycznie obracają się w taki sposób, żeby się optymalnie ustawić - ale jeśli chcesz, możesz obracać je o 90° za pomocą klawiszy kropki i przecinka.

Podpowiedź: Możesz przełączać się pomiędzy pięcioma różnymi rodzajami budynków mieszkalnych dla robotników za pomocą klawisza V.

Rozbudowa

Niektóre budynki, takie jak skład czy magazyn centralny, mogą zostać rozbudowane pod warunkiem, że od momentu ich wzniesienia awansowałeś na wyższe poziomy cywilizacyjne. W ten sposób zwiększa się pojemność magazynowa całej wyspy, a w wypadku magazynu centralnego, również liczba rodzajów dostępnych towarów. Aby rozbudować budynek, kliknij na przycisk znajdujący się na górnej krawędzi menu obiektu.

Wyburzanie

Za pomocą funkcji wyburzania możesz zrobić miejsce dla nowych budowli lub usunąć ze świata gry te obiekty, których już więcej nie potrzebujesz. W tryb wyburzania wchodzisz, klikając lewym przyciskiem myszy na ikonę wyburzania (kilof) w menu budowy. Przy wskaźniku myszy pojawia się mały kilof. Kliknięcie wówczas na budynku powoduje jego wyburzenie i znika on na zawsze ze świata gry. Szybkie naciśnięcie prawego przycisku myszy przerwie ten proces.

W zależności od poziomu trudności koszty wzniesienia obiektu zostaną zwrócone w całości, w połowie, lub w ogóle nie zostaną zwrócone.

Zamknięcie budynku

Możesz tymczasowo zamykać niektóre budynki poprzez kliknięcie na symbol postępu produkcji znajdujący się w menu tego budynku. W ten sposób możesz zaoszczędzić na kosztach operacyjnych tego budynku, a jeśli jednocześnie przytrzymasz klawisz Shift podczas klikania, zamkniesz wszystkie budynki tego typu.

Nakład pracy

Większość łańcuchów produkcyjnych wymaga dwóch jednostek wytwórczych w celu wyprodukowania dobra końcowego.

W menu stosownego budynku możesz sprawdzić nakład pracy danego przedsięwzięcia. Wskaźnik procentowy określa efektywność łańcucha produkcyjnego.

Budynki użyteczności publicznej

Budynki użyteczności publicznej to te budowle, których obecność potrzebna jest twojej ludności do zaspokojenia jej potrzeb społecznych. Do tych budynków należy śródmieście, obecne od początku gry. W miarę awansowania na wyższe poziomy cywilizacyjne, w menu budowy zacznie pojawiać się coraz większa liczba budynków użyteczności publicznej.

Budynki handlowe

Twój magazyn centralny oraz składy liczone są wspólnie, zaś każdy dodatkowy skład zwiększa pojemność magazynową. Ta zasada działa dla całej wyspy, dlatego też jeśli na niej dostępny jest jakiś towar, może on zostać dostarczony przez dowolny skład. Przewożenie dóbr na inne wyspy wymaga jednak statków.

Podpowiedź: Im więcej składów wybudujesz w mieście, tym więcej pojazdów transportowych będzie zajmować się regularnym przewożeniem wyprodukowanych towarów. Zwiększenie liczby składów oznacza zatem wyższe koszty operacyjne w zamian za powiększenie powierzchni magazynowej i szybszy transport.

8.2 Typy budynków

W *Anno 2070* dostępne są następujące typy budynków: budowle przemysłowe, budynki użyteczności publicznej, budowle charakterystyczne dla danej frakcji oraz budynki niezależne od stronnictwa, związane z infrastrukturą, obsługą portu oraz służbami ratunkowymi.

Ulice

Ulice łączą twoje budynki ze sobą. Aby fabryki wytwarzające produkty końcowe mogły dostarczać swój towar do magazynów i składów, muszą być połączone z systemem ulicznym.

Kliknij w menu budowy na odpowiedni symbol ulicy. Wybierz punkt początkowy, a następnie ruchem myszki wyznaczaj kierunek kładzionej ulicy. Punkt końcowy wyznaczanej ścieżki określasz drugim kliknięciem lewego przycisku myszy.

Istnieje również opcja przeciągania ulicy od jej początku do końca. W menu opcji interfejsu możesz przełączać się pomiędzy obiema metodami budowy.

Podpowiedź: Jeśli pilnie potrzebujesz jakiegoś konkretnego towaru, możesz włączyć prośbę o automatyczne zabranie go z wytwarzającej go fabryki. Najbliższy wolny pojazd transportowy jak najszybciej uda się do tej właśnie fabryki.

Budowle przemysłowe



Budowle przemysłowe służą do produkowania towarów, zbierania surowców i produkcji materiałów budowlanych. Pierwsze zasoby jakimi dysponujesz to moduły konstrukcyjne oraz przetwórnia ryb. W miarę postępów w grze w menu budowania znajdziesz następne budynki, które staną się kluczowe w zaspokajaniu rosnących potrzeb twojej ludności.



Budowle badawcze

Laboratorium i Akademia Technosów umożliwiają prowadzenie badań naukowych. Jeśli udało ci się wynaleźć jakiś obiekt, możesz go używać w całym świecie gry, niezależnie od tego, na której wyspie prowadzono nad nim badania.

Dalsze typy budowli

- **Budowle nadbrzeżne:** niektóre budowle można wznieść wyłącznie na wybrzeżu. Wśród nich znajduje się magazyn centralny, jak również wszelkie budynki powiązane z flotą.
- **Kopalnie:** kopalnie można wybudować w celu eksploatacji złóż surowców.
- **Budowle wojskowe:** ten typ budynków służy celom obronnym i ochronie twojej osady.
- **Budynki ozdobne:** ten rodzaj budowli sprawia, że twoje miasto staje się bardziej atrakcyjne.

9. OKRĘTY

W świecie *Anno 2070* twoje okręty mogą prowadzić wyprawy badawcze i ekspedycje, znajdować nowych partnerów handlowych, jak również przewozić towary z jednej wyspy na drugą.

9.1 Budowa i naprawa okrętów

Aby wybudować okręt, potrzebujesz stoczni, jak również pewnych materiałów budowlanych, a może nawet uzbrojenia, w zależności od typu okrętu. Liczba okrętów, które możesz zwodować, zależy od całkowitej liczby twoich mieszkańców.

Gdy masz już wszystkie niezbędne materiały, kliknij na odpowiednią stocznię i wybierz z menu okręt, który chcesz wybudować. Kliknij ponownie na symbol tego okrętu, aby przerwać jego tworzenie.

Okręty można naprawiać dzięki żurawiom naprawczym – własnym bądź należącym do sprzymierzeńców. Po prostu kliknij na okręt, który chcesz naprawić, i wyślij go do miejsca naprawy prawym kliknięciem myszki.

9.2 Działania okrętów

9.2.1 Poruszanie się

Po wskazaniu okrętu możesz przemieszczać go na jeden z dwóch sposobów:

1. Rozkaz poruszania się wydajesz kliknięciem lewym przyciskiem myszy na ikonę rozpoczęcia akcji w menu danego okrętu - ta czynność przekształca kursor myszy. Kolejne kliknięcie w świecie gry lub na minimapie wydaje rozkaz przemieszczania się według wyznaczonej marszruty.
2. Prawe kliknięcie w świecie gry lub na minimapie wydaje rozkaz ruchu bezpośredniego.

9.2.2 Ładowanie i rozładowywanie towarów

Jeśli jeden z twoich okrętów rzuci kotwicę nieopodal magazynu centralnego, który należy do ciebie albo do jednego z twoich partnerów handlowych, za pośrednictwem zakładki przenoszenia towarów możesz je ładować na statek lub rozładowywać na brzeg. Menu przenoszenia towarów wyświetla przestrzeń magazynową zarówno magazynu centralnego, jak i ładowni okrętu.

Najpierw wyznacz skalę: wybierz, czy towary mają być przeładowywane po tonie, dziesięciu tonach, lub w całości. Ustawiasz to, klikając na stosownym symbolu.

Teraz przenieś wybraną ilość towarów do wolnej przestrzeni w ładowni statku, klikając na symbol towarów po stronie magazynu centralnego.

Analogicznie przenosi się towary w przeciwną stronę: wybierasz ładownię i ilość rozładowywanych towarów.

Podpowiedź: Możesz również przeciągać towary bezpośrednio ze statku do magazynu i odwrotnie.

Podpowiedź: Możesz również zautomatyzować proces ładowania i rozładowywania okrętu z towarów, które przewozisz regularnie za pośrednictwem szlaku handlowego.

Jeśli jeden z twoich okrętów musi uciekać przed atakującymi go jednostkami, możesz zwiększyć jego prędkość poruszania się dzięki wyrzuceniu towarów z ładowni za burtę. Gdy umieszczasz kursor myszy nad pełną ładownią, zmienia on kształt, w ten sposób wskazując, że możesz jej zawartość wyrzucić za burtę. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy cała zawartość ładowni trafia do morza. Nieopodal statku pojawiają się pływające skrzynie, zawierające wyrzucone towary. Jeśli jesteś odpowiednio szybki, a twoi przeciwnicy nie dotrą tam pierwsi, możesz odzyskać te towary później.

9.2.3 Grupowanie

Aby zgrupować razem kilka okrętów, wybierz je najpierw lewym przyciskiem myszy. Trzymaj klawisz Ctrl i naciskaj klawisze 1,2 i tak dalej, aby przyznawać numery wybranym grupom. Następnie możesz wybrać odpowiednią grupę za pomocą przyporządkowanego do niej numeru.

Jeśli szybko naciśniesz dwa razy numer danej grupy, zostanie ona wybrana i pokazana na środku ekranu.

Gdy klikniesz na statek, trzymając jednocześnie Shift, dodasz go lub usuniesz z dotychczas wybranej grupy jednostek.

Zmienionej w ten sposób grupie należy ponownie przyznać numer. Aby lepiej odróżniać poszczególne grupy, wszystkie wchodzące w ich skład jednostki mają dodaną niewielką cyfrę na swojej banderze.

9.3 Atak

Możesz zaatakować wrogi okręt, gdy tylko go wypatrzysz. Jeśli wybrałeś jeden lub więcej własnych okrętów, kursor myszy zmienia kształt po najechaniu na jednostki i budowle wroga, wskazując w ten sposób, że można je zaatakować.

Rozkaz ataku można wydać na dwa różne sposoby:

1. Uaktywnij rozkaz ataku, klikając lewym przyciskiem myszy na ikonę rozpoczęcia akcji w menu danego okrętu. Drugie kliknięcie na wrogie oddziały, okręty lub budynki powoduje wydanie rozkazu do ataku.
2. Rozkaz ataku wydawany jest bezpośrednio za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem myszy na jednostce przeciwnika.

9.4 Eskortowanie

Za pomocą tego rozkazu możesz dać eskortę swoim okrętom. Jednostki eskortujące płyną za wskazanym okrętem i automatycznie atakują wszystkie zbliżające się jednostki wroga. Najpierw wybierz jednostkę, która ma pełnić funkcję eskorty.

Rozkaz eskorty można wydać na dwa sposoby:

1. Uaktywnij rozkaz eskorty, klikając lewym przyciskiem myszy na ikonę rozpoczęcia akcji w menu danego okrętu. Wskaźnik myszy zmienia wówczas wygląd, drugim kliknięciem na jednostkę docelową wydajesz rozkaz jej ochrony.
2. Eskortę można wyznaczyć bezpośrednio, wskazując okręt, który ma stanowić ochronę dla docelowej jednostki, a następnie klikając prawym przyciskiem myszy na okręt, która ma być eskortowany.

Okręt może mieć dowolnie dużą eskortę. Eskorta jest wykonywana do momentu, w którym wydasz jej inny rozkaz.

9.5 Typy okrętów

W świecie *Anno 2070* do twojej dyspozycji oddajemy wiele rodzajów okrętów, różniących się pojemnością ładowni, odpornością na uszkodzenia oraz prędkością poruszania się. Ta ostatnia jest jeszcze dodatkowo modyfikowana w zależności od aktualnego załadunku i/lub uszkodzeń.

10. HANDEL I ODKRYCIA

Prędzej czy później twoi mieszkańcy zapragną towarów, których sam nie będziesz w stanie wyprodukować, lub w magazynach będą zalegać stosy towarów, których nadmiar chciałbyś z zyskiem sprzedać – tak czy inaczej, czas na handel!

10.1 Znajdowanie partnerów handlowych

Partnerami handlowymi mogą być gracze komputerowi, inni gracze lub strony trzecie.

Uwaga: Strony trzecie nie opuszczają swoich wysp ani Arek, ale niektóre z tych stronnictw mogą rozprzestrzeniać się na inne wyspy. Ciągły handel ze stronami trzecimi daje graczowi szereg różnych korzyści.

Piraci

Na mapie mogą także pojawić się piraci i może nawet mają jakieś towary na handel, ale najprawdopodobniej ich głowy zaprząta coś innego. Z piratami nigdy nic nie wiadomo...

10.2 Handel pasywny

Handel pasywny to najprostsza metoda handlowania. W ten sposób prowadzisz interesy z wnętrza swojego magazynu centralnego, pozwalając wszystkim zaangażowanym w wymianę handlową graczom na sprawdzenie, którymi towarami można z tobą handlować.

10.3 Handel aktywny

Handel aktywny oznacza możliwość sprzedawania i kupowania w obcych magazynach centralnych. Handel aktywny możliwy jest tylko wtedy, gdy masz okręt i podpisany traktat handlowy. Zaletą tego sposobu handlowania jest zachowanie wpływu na moment zawierania transakcji - nie jesteś zależny od kaprysów partnerów handlowych.

Jeśli twój okręt znajduje się w pobliżu magazynu centralnego należącego do twojego partnera handlowego, prowadzisz handel za pośrednictwem zakładki przeładowywania towarów. Jeśli towary w magazynie twojego partnera podświetlone są na zielono, oznacza to, że jest na nie popyt. W analogiczny sposób – tyle, że na czerwono – zaznaczone są te towary, które partner wystawia na sprzedaż. Aby je zakupić, twój okręt musi mieć wolne miejsce w ładowni.

Podpowiedź: Jeśli klikniesz na magazyn centralny partnera handlowego, zobaczysz, które towary wystawia on na sprzedaż lub jakich towarów potrzebuje. Dzięki temu przed wyprawą możesz wyładować swój okręt odpowiednimi towarami. Ta procedura działa również na mapie strategicznej.

10.4 Szlaki handlowe



Przewożenie towarów i handel nimi można zautomatyzować za pomocą szlaków handlowych. Możesz wyznaczać takie szlaki pomiędzy swoimi własnymi magazynami oraz magazynami należącymi do innych graczy lub stron trzecich.

Aby stworzyć szlak handlowy, otwórz menu szlaków i kliknij na przycisk dodania nowego szlaku handlowego. Na nowo tworzonym szlaku możesz wybrać kilka przystanków z listy dostępnych magazynów centralnych.

Teraz wybierz towary, które chcesz załadować lub rozładować na poszczególnych przystankach. Aby to zrobić, kliknij na czerwoną lub zieloną strzałkę, otwierając w ten sposób przegląd towarów. Za pomocą suwaka możesz określić pożądaną ilość towarów pozostających w ładowniach statku – na przykład jeśli chcesz sprzedać wszystkie towary, jakie masz na pokładzie, ustaw suwak na zero.

Na koniec wskaż statki, które mają pływać tym szlakiem handlowym.

Podpowiedź: Aby zmienić nazwę szlaku handlowego, w menu mapy strategicznej możesz kliknąć na jego poprzednią nazwę lewym przyciskiem myszy, a następnie nadać mu nową nazwę.

10.5 Bilans

Bilans to wyrażona w kredytach różnica pomiędzy przychodami i wydatkami wszystkich twoich wysp. Pasek informacyjny w lewym górnym rogu ekranu pokazuje twój bilans ogólny. Póki zarabiasz więcej, niż wydajesz, wartość bilansu wyświetlana jest na zielono. Gdy koszty przewyższają przychody, liczba staje się czerwona.

Aktualne przychody i wydatki konkretnej wyspy można sprawdzić w odpowiednim magazynie centralnym lub innym budynku handlowym.



11. DYPLOMACJA

Wszystkie stosunki ze stronami trzecimi, które mają wpływ na reputację gracza, nazywamy dyplomacją. Strony odkryte podczas rozgrywki trafiają do menu dyplomacji. Tutaj możesz prowadzić negocjacje: im większym szacunkiem cieszysz się w oczach innych graczy, tym więcej możliwości otwiera się przed tobą.

11.1 Ekran dyplomacji

Ekran dyplomacji obrazuje twoje relacje z innymi graczami. Możesz go otworzyć kliknięciem lewego przycisku myszy w centralnej grupie ikon.

Tutaj widzisz portret swojego przywódcy oraz przedstawicieli innych cywilizacji. Teraz możesz wchodzić w interakcje z innymi graczami. Widzisz swój poziom relacji z danym graczem oraz status dyplomatyczny.

11.2 Status dyplomatyczny

Pokój to domyślne ustawienie dla większości stron trzecich. Może on zostać jednostronnie zerwany poprzez wypowiedzenie wojny.

Wypowiedzenie wojny

Również relacje dyplomatyczne z innymi graczami mogą się znienacka zmienić. Zanim będziesz mógł zaatakować innych graczy i usunąć ich z powierzchni Ziemi, najpierw musisz oficjalnie wypowiedzieć im wojnę. Robisz to za pośrednictwem ikony wypowiedzenia wojny, znajdującej się w menu dyplomacji. Wybrany gracz automatycznie wchodzi w stan wojny z twoim stronnictwem.

Jedynym sposobem zakończenia wojny jest propozycja traktatu pokojowego. To, czy przeciwnik zaakceptuje taką propozycję, zależy od poziomu wzajemnych relacji i może być uzależnione od zapłacenia mu daniny.

Uwaga: Piraci to źli ludzie i od pierwszej chwili rozgrywki prowadzisz z nimi wojnę! Uważaj więc, gdy ich spotkasz, bo natychmiast cię zaatakują.

12. NAUKA

Wiedza to potęga.

Dzięki nowym technologiom pozyskiwanym podczas badań naukowych możesz ulepszać budynki, jednostki i zajęte wyspy. Dodatkowo niektóre budynki i technologie mogą być odkryte jedynie drogą badań naukowych. Badania wymagają obecności laboratorium Technosów lub Akademii.

Aby móc stworzyć nową technologię, będziesz musiał uzyskać konkretny przepis oraz jego "składniki" w postaci prototypów i modułów. Gdy zbierzesz ich wystarczającą liczbę, będziesz mógł stworzyć nową technologię.

13. MEDIA

Każda z frakcji ma swój własny budynek służący celom propagandowym. Za pomocą menu tych budynków możesz wybierać metody, mające rozmaity wpływ na zachowanie twoich mieszkańców. Więcej informacji na temat skutków wybrania danego kanału znajduje się w okienku z podpowiedziami.

Uwaga: Budynek służący celom propagandowym danej frakcji wpływa wyłącznie na jej członków – budowla należąca do Ekosów będzie wpływać wyłącznie na nich.

14. BITWA

"Jeśli chcesz pokoju, szykuj się do wojny" - głosi starożytne rzymskie przysłowie, które dobrze pasuje również do świata *Anno 2070*. Dlatego też, w zależności od poziomu trudności wybranego dla twoich wirtualnych odpowiedników, powinieneś mniej lub bardziej skupić się na chronieniu swoich wysp przed atakami przeciwników.

Podpowiedź: Jeśli miłujesz pokój i nikogo nie sprowokujesz, żaden z twoich rywali nie zaatakuje cię. Jednak niektóre ze stron trzecich stanowią wyjątki od tej reguły, dlatego też jeśli nie spełnisz ich żądań, w końcu mogą wypowiedzieć ci wojnę.

14.1 Wydawanie rozkazów jednostkom wojskowym

Każda jednostka wojskowa ma nad sobą pasek obrazujący jej poziom "życia". Dzięki temu w dowolnej chwili możesz sprawdzić, w jakim stanie są twoje jednostki. Jeśli jednostka zacznie otrzymywać obrażenia, pasek ten zacznie się zmniejszać. Gdy spadnie do zera, jednostka zatonie i spocznie na dnie oceanu.



15. DYNAMICZNY ŚWIAT

Równowaga ekologiczna



Świat będzie reagował na twoje działania. Jeśli wybierzesz drogę szybkich pieniędzy i gospodarczej efektywności bez przejmowania się środowiskiem naturalnym, twoja równowaga ekologiczna obniży się. W miarę jej spadania zauważysz, że wygląd twoich wysp, jak również zachowanie i/lub poziom zdrowia twoich mieszkańców zaczyna odzwierciedlać ten stan.

Jeśli wolałbyś pójść w przeciwnym kierunku i mieć najpiękniejsze wyspy, nietknięte ręką człowieka, stracisz cenne miejsce na swoje budowle. Oba podejścia mają swoje dobre i złe strony. Utrzymywanie prawidłowej równowagi ekologicznej jest w *Anno 2070* równie ważnym zadaniem, jak opisywane wcześniej równoważenie budżetu.





Katastrofy

Co jakiś czas spokojne życie wyspy zostaje przerwane przez katastrofę. Katastrofy są losowe i mają niszczący wpływ na budowle i mieszkańców.

W wypadku katastrof takich jak pożar czy wzrost przestępczości możesz je zniwelować, wznosząc budynek straży pożarnej lub posterunek policji, ale pamiętaj, że zła równowaga ekologiczna może mieć wpływ na częstotliwość występowania katastrof. Wszystko leży w twoich rękach.



16. WSPARCIE TECHNICZNE

W razie zaistniałych problemów technicznych z grą zachęcamy do odwiedzenia centrum pomocy technicznej pod następującym adresem:**http://support.ubi.com/**

Nasze centrum pomocy technicznej zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Usługa ta jest darmowa, czynna 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.

Jeśli odpowiedź na Twoje pytanie nie znajduje się na stronie internetowej prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej drogą e-mailową za pośrednictwem strony internetowej. W tym celu wystarczy kliknąć na opcję „Zadaj pytanie" na stronie **http://support.ubi.com/**

Prosimy o dokładny opis zaistniałego w grze problemu. Prosimy również o załączenie pliku dxdiag - ten plik jest szczególnie przydatny przy problemach związanych z grafiką lub uruchomieniem gry.

Aby wygenerować plik dxdiag wystarczy wykonać poniższe polecenia:

- Windows XP: Kliknij na Start - Uruchom, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.
- Windows Vista/Windows 7: przyciśnij klawisze Windows + R, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.
- Po uruchomieniu „Narzędzia Diagnostycznego DirectX" wystarczy kliknąć na „Zapisz wszystkie informacje", zapisać plik w dowolnym miejscu na komputerze i załączyć go w wiadomości do pomocy technicznej.

Zespół pomocy technicznej jest rownież dostępny pod numerem **022 306 00 63** (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między 16:00 a 20:00 godziną (z wyłączeniem świąt).

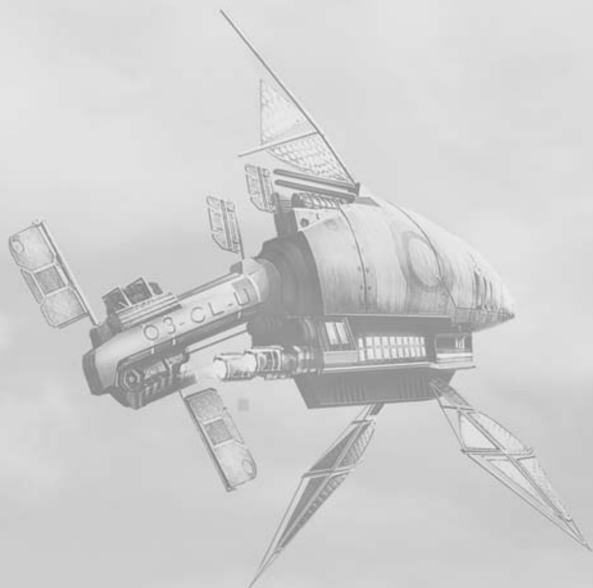
17. NOTA PRAWNA

Gwarancja

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.


03-CL-0

Wzbogać swoje doświadczenia w grach z



- Zbieraj Punkty grając w gry firmy Ubisoft
- Odblokuj dodatkową zawartość gier
- Podziel się zawartością z przyjaciółmi
- Znajdź pomoc w przejściu gier
- Pobierz zawartość dodatkową

bezpośrednio prze twoje gry
lub na www.uplay.com



UBISOFT

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

300043252